

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

BREVET D'INVENTION

P.V. n° 41.367, Rhône

N° 1.291.769

Classification internationale :

A 63 h



Boîte de jeu de construction éducatif à combinaisons.

M. PIERRE PROST résidant en France (Jura).

Demandé le 18 mars 1961, à 10^h 5^m, à Lyon.

Délivré par arrêté du 19 mars 1962.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle, n° 17 de 1962.)

La présente invention concerne un jeu éducatif à combinaisons, original et attrayant qui consiste essentiellement en une boîte de constructions.

En effet ce jeu offre l'étonnante possibilité de trente jeux différents tels que : jeu de société, de patience, de construction, de mobilier, de mécanique et d'édification.

Le principe imaginé consiste à obtenir un maximum d'intérêt avec un minimum de matériel tout en permettant de réaliser des sujets très proches de la réalité.

Cette boîte de construction est caractérisée par le fait que certains de ses éléments sont établis pour servir simultanément dans des jeux divers tels que : jeux de dames, des dominos, du moulin, jeux de patience, mobiliers et constructions mobiles, dont certains comportent des plans pour aider le constructeur à réaliser différents modèles.

Les détails de ce jeu, ainsi que les combinaisons multiples qu'il procure, seront mieux compris par la description qui va suivre se référant au dessin annexé qui montre à titre indicatif, non restrictif, une réalisation pratique de l'invention.

La figure 1 est une vue en perspective à échelle réduite du jeu dont il s'agit.

La figure 2 en représente le couvercle côté interne.

La figure 3 est une vue du jeu montrant plus particulièrement les éléments de construction.

La figure 4 montre une construction d'habitation réalisée à l'aide des éléments constituant le jeu.

La figure 5 représente une construction mécanique mobile qui peut être réalisée avec les éléments du jeu.

La figure 6 montre un meuble réalisé selon le même principe.

Les figures 7 et 8 représentent des exemples de mosaïques et silhouettes que le jeu permet également d'obtenir.

Ainsi que l'illustrent les figures 1, 2 et 3, le jeu se compose d'une boîte A parallélépipédique pourvue d'un couvercle coulissant B sur les faces duquel sont figurés d'une part le damier C visible

figure 2 et le dessin du jeu du moulin, non apparent.

Dans le fond de la boîte sont logés les éléments 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9 d'un jeu de construction, ainsi que le montre la figure 3. Au-dessus de ces éléments sont disposées trois boîtes D, E et F. Dans la boîte carrée D sont placés quinze cubes 10 numérotés et réservant un espace pour permettre de jouer au jeu dit « du seize ». Dans la boîte rectangulaire E est logé un certain nombre de parallélépipèdes 11 à base rectangulaire, sur lesquels sont reproduites différentes figures du jeu de dominos. Cette boîte E comprend également des essieux creux 12 avec têtes d'arrêt à pompe pour servir aux constructions mobiles. Une série de cylindres bas 13, blancs et noirs, sont disposés dans la longue et étroite boîte F. Ils servent de pions pour le jeu de dames et le jeu du moulin dont les tablettes C se trouvent sur les faces du couvercle B.

La boîte de construction qui vient d'être décrite permet d'obtenir les jeux suivants :

Mosaïques figure 7 réalisées à l'aide des éléments de construction et de jeux ;

Silhouettes obtenues figure 8 avec les mêmes éléments que précédemment ;

Façades à effectuer horizontalement ou verticalement ;

Mobiliers, telle par exemple une horloge figure 6 exécutée au moyen desdits éléments du jeu ;

Construction navale réalisée suivant les indications des plans joints au jeu ;

Construction mécanique telle automobile ou autre véhicule figure 5, pouvant rouler réellement ;

Locomotive, complètement mobile avec ses six essieux démontables ;

Construction civile, par exemple, pont complet dans son ensemble ;

Construction monumentale, utilisant le gros matériel de la boîte ;

Construction d'habitation, notamment (fig. 4) un chalet avec son soubassement, ses terrasses et ses balcons obtenus avec la boîte A du jeu, le couvercle B et les boîtes D, E, F annexées ;

Maison le villégiature, avec toit et terrasse;

Jeu du seize, selon lequel les cubes 10 sont placés dans leur boîte carrée D en désordre numérique. Le numéro 16 manque et réserve ainsi une case vide, à l'aide de laquelle on fait glisser librement les cubes 10 dans tous les sens jusqu'à rétablir l'ordre numérique;

Les blancs et les noirs est un jeu dans lequel les pions 13 sont placés sur leur couleur respective indiquée au fond de la boîte E, en laissant l'espace figurant une maison. Le tout doit être remis en désordre. A l'aide de l'espace libre, on fait glisser à volonté les pions jusqu'à reproduire le fond de la boîte;

Jeu de dames avec ses dérivés;

Jeu à partie diagonale;

Jeu à partie babylonienne;

Jeu à qui perd gagne;

L'agneau et les loups, se joue avec les pions 13 et le damier C du couvercle B;

La chasse au lion se joue avec les pions 13 et la face non visible du couvercle B sur laquelle est la tablette du jeu du moulin;

Quatre contre quatre se joue également avec le jeu du moulin et les pions 13;

Un jeu de dés est également prévu. Il se joue avec les cubes 10 numéros 1 et 12.

Les variantes de ce jeu sont également nombreuses. Le hasard, le crabe, le pair ou impair, la raffe, le passe-dix, quinquenove, jeu du domino commun avec ses dérivés, partie simple, domino à quatre, poules au dominos, jeu du matador, jeu du moulin.

Il va sans dire que toutes modifications de détails utiles peuvent être apportées à la réalisation

de ce jeu, sans pour cela s'écarter du cadre de l'invention.

RÉSUMÉ

Boîte de jeu de construction, éducatif, original et attrayant offrant la possibilité de trente jeux différents tels que jeux de société, de patience, de construction, de mobilier, de mécanique et d'édification, permettant d'atteindre un maximum d'intérêt avec un minimum de matériel, caractérisée en ce que :

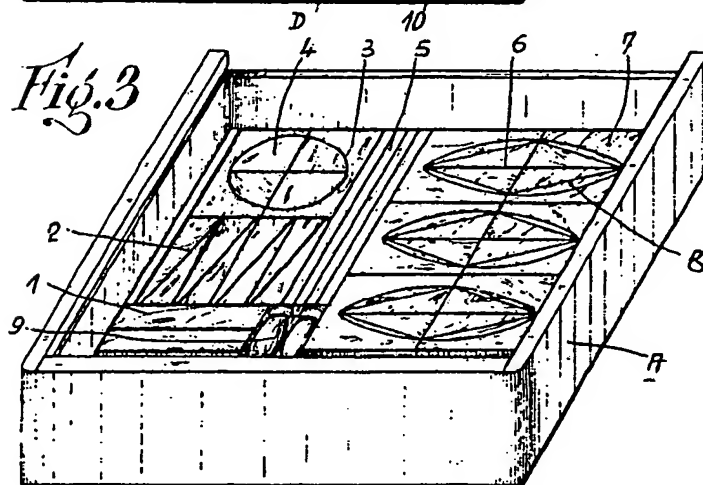
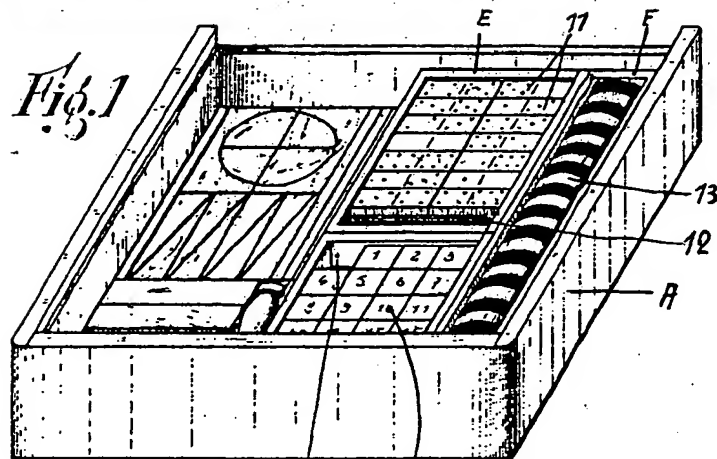
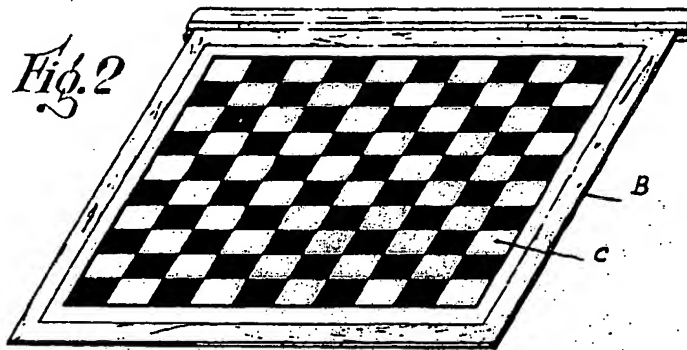
1° Le jeu se compose d'une boîte, à couvercle coulissant, dans laquelle sont logés des éléments de constructions caractérisés par le fait que certains d'entre eux sont destinés à servir dans des jeux différents, tels que : jeux de dames, des dominos, du moulin, jeux de patience, mobiliers et constructions mobiles;

2° Ces éléments consistent : en des cubes numérotés pour le jeu du seize et logés dans une boîte carrée; en une série de cylindres bas logés dans une deuxième boîte servant pour les constructions et pour jouer aux dames et au moulin dont les tablettes se trouvent sur les faces du couvercle de la boîte; en un certain nombre de parallélépipèdes à base rectangulaire sur lesquels sont reproduites différentes figures du jeu de domino; en une série d'essieux avec têtes d'arrêt à pompe pour servir aux constructions mobiles.

PIERRE PROST

Par procuration :

F. BISETTI



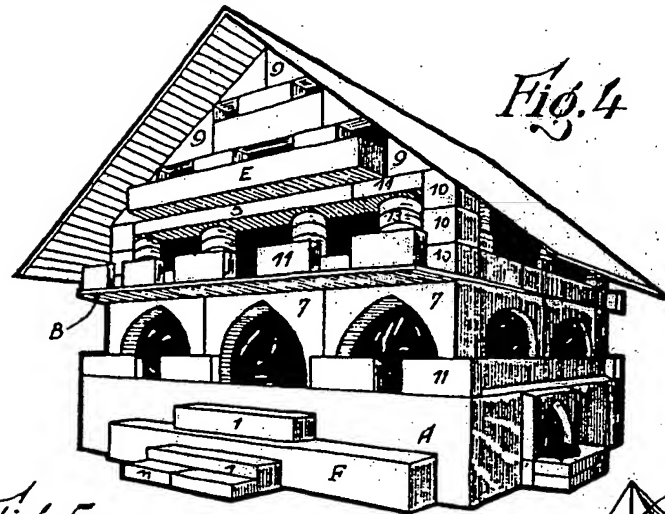


Fig. 4

Fig. 5

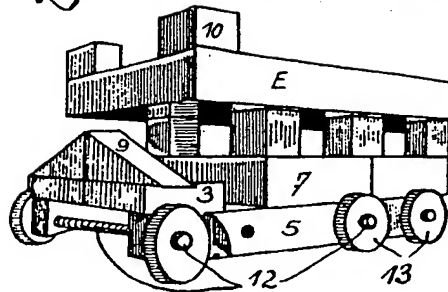


Fig. 6

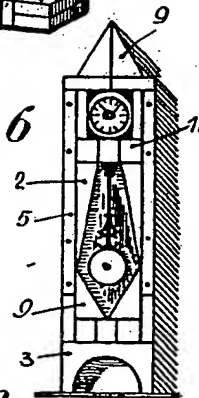


Fig. 7

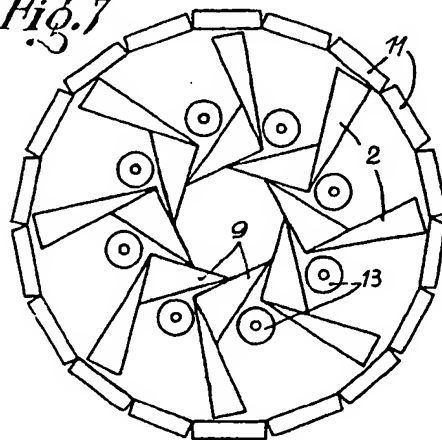


Fig. 8

